

F66

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
—
MINISTÈRE DE L'INDUSTRIE
—
SERVICE
de la PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

BREVET D'INVENTION

P.V. n° 56.568

N° 1.474.617

Classification internationale :

A 63 f

Jeu d'amusement type course et pari combinés à but non lucratif.

M. BERNARD-RENÉ WEISSMULLER résidant en France (Seine).

Demandé le 5 avril 1966, à 10^h 15^m, par poste.

Délivré par arrêté du 13 février 1967.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle, n° 12 du 24 mars 1967.)



Préambule. — Cet appareil est destiné à fournir aux constructeurs de matériel électrique principalement un nouveau débouché pour la vente de leur appareillage.

Etudié sous une forme agréable, moderne et amusante, cet appareil rappelle le principe des courses, tant en vogue actuellement parmi le public, sous la désignation sweepstakes.

Placé dans les lieux publics, tels que cafés, salles de jeux, etc., il pourrait répondre au goût de l'époque.

Suivant les désirs en vogue dans chaque pays, les mobiles peuvent être diversifiés. Chevaux, athlètes, voitures, voire même fusées ou autres engins, le principe du jeu restant évidemment toujours le même.

Principe général. — Avec une, deux, ou trois pièces le joueur peut :

1° Faire un contrat sur, et respectivement, un, deux ou trois mobiles. Ceux-ci, selon qu'ils se trouvent positionnés à l'arrivée dans l'ordre ou dans le désordre du contrat, donnent lieu à gain de points rejeuables.

Description générale de l'appareil

Figure 1 :

a. Lampes à filaments superposés 0 à 9 indiquant le numéro du mobile choisi le premier dans le contrat de départ;

b. Idem mais indique le numéro du mobile choisi deuxième;

c. Titre lumineux (5 lampes éclairage fixe);

d. Idem à a et b; indique le numéro du mobile choisi troisième;

e. Signalisations clignotantes. A chaque lampe correspond un sujet peint sur la partie vitrée, et en rapport avec le choix des mobiles. Exemple: pour chevaux par exemple les sujets seront: jumelles; fer à cheval, etc.

f. Partie vitrée peinte ou non peinte à l'endroit des mobiles;

g. Voyant de signalisation «Fin de partie»;

h. Signalisation 3 mobiles dans l'ordre à

l'arrivée. 3 mobiles peints sur la partie vitrée et éclairés sous le verre;

i. Signalisation 2 mobiles dans l'ordre à l'arrivée;

j. Signalisation 1 mobile à l'arrivée;

k. Signalisations fixes. Sujets divers peints sur le verre;

l. Compteur du nombre de points gagnés visible à travers le verre et fixé sur la platine ae;

m. Signalisations fixes. Sujets divers peints sur le verre;

n. Partie du pupitre sous laquelle se situe le monnayeur;

o. Fente du monnayeur par laquelle les pièces sont introduites;

p. Platine de jeu destinée à l'avance des mobiles. On notera qu'il n'existe pas de remontée de la bille par un système quelconque puisque comme nous le verrons par la suite la platine ne fonctionne qu'au moment de l'avance des mobiles;

q. Retour des pièces refusées;

r. Tiroir à pièces;

s. Pupitre de commande construit avec des matériaux au choix de l'exploitant. Les platines seront recouvertes d'une matière transparente, verre, plastique ou autre au choix;

t. Idem au paragraphe e;

u. Partie vitrée mobile peinte ou non peinte idem à f. Mais l'endroit indiqué est non peint il laisse apparaître le champ de course;

v. Lampe de signalisation du tilt;

w. Lampe de signalisation 1 mobile engagé. 1 mobile peint sur le verre;

x. Signalisation 2 mobiles engagés. 2 mobiles peints sur verre;

y. Signalisation 3 mobiles engagés. 3 mobiles peints sur verre;

z. Signalisations fixes. Sujet au choix peint sur le verre;

za. Idem à z;

zb. Idem à z;

aa. 10 boutons poussoirs numérotés de 0 à 9

7 210173 7

Prix du fascicule: 2 francs

et verrouillés entre eux de façon à ne pouvoir actionner que l'un d'entre eux à la fois. + 1 bouton poussoir indépendant BPR permettant la remise en jeu des points gagnés;

ab. 10 interrupteurs à ressort, munis d'une lampe, numérotés de 0 à 9. Ces interrupteurs renvoyant la bille sont munis d'une lampe qui s'éteint lorsque la bille vient agir sur celui qui est désigné. Toutes les lampes des interrupteurs s'allument lorsque le contrat est effectué. Elles s'éteignent également lorsque la partie est terminée;

ac. Bandes élastiques;

ad. Tire-bille. La bille envoyée dans le jeu lorsque les interrupteurs sont éteints sont sans effet sur l'avance des mobiles.

Figure 2 :

ae. Platine supportant les mobiles, les signalisations, le compteur. Le tout est situé sous la partie vitrée;

af. Trou de passage du câblage de la platine de jeu;

ag. Rebord où vient reposer la partie vitrée;

ah. Idem à ag;

ai. Charnière où s'effectue la rotation de la partie vitrée;

aj. Partie sur laquelle se déplace le mobile. (Vis sans fin par exemple);

ak. Ligne de départ;

al. Ligne d'arrivée;

Figure 3 : Avances des mobiles :

1° am. Mobile fixé sur aj par l'intermédiaire d'un curseur;

an. 10 moteurs d'entraînement des aj fixés à l'arrière de ae;

ao. 10 guides à l'autre extrémité de aj;

ap. Fente dans ae destinée à laisser passer le mobile de façon à ce que celui-ci soit en regard du joueur.

2° F.D.C. ω 10 fins de course contrôlant la position des mobiles sur la ligne de départ et arrêtant les moteurs en marche arrière.

3° F.D.C. μ 1 10 fins de course permettant la mise en marche avant continue des moteurs jusqu'à F.D.C. Ces fins de course déterminent également l'arrêt de la partie si le mobile arrivant n'est pas inclus dans le contrat de départ.

4° F.D.C. μ 2 10 fins de course enregistrant la position des mobiles suivant le contrat effectué au départ.

5° F.D.C. μ 3 10 fins de course arrêtant les moteurs des mobiles après l'enregistrement et verrouillant la marche avant.

Les fins de course sont fixées à l'arrière de ae. C'est le curseur qui agit sur ceux-ci. Pour les premiers F.D.C. et les derniers l'action est continue.

6° Pour les deuxièmes et troisièmes l'action s'effectue durant un temps très court. Les

F.D.C. seront du type microcontact à impulsion.

7° e Distance parcourue à chaque fois que la bille vient frapper l'interrupteur.

8° e est fonction de la vitesse des moteurs, des caractéristiques de la vis sans fin et de la temporisation du relais Xu... (Voir fig. 6).

La description générale de l'appareil étant faite, nous en arrivons maintenant à la description détaillée du fonctionnement avec trois possibilités de jeu

Description détaillée du fonctionnement

Première possibilité : jeu avec un seul mobile.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Retour automatique en arrière des mobiles si ceux-ci ne sont pas sur la ligne de départ;

b. Les mobiles étant sur la ligne de départ w s'allume;

Action sur le bouton-poussoir aa correspondant au choix du mobile désiré premier :

a. La lampe w s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur a;

b. La platine p s'allume (lampes des interrupteurs à ressort).

Lancement de la bille :

a. L'interrupteur frappé fait avancer le mobile portant le numéro correspondant.

La bille revient et peut de nouveau être lancée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un mobile franchisse la ligne d'arrivée.

Si le premier mobile qui franchit la ligne d'arrivée est :

a. Celui mis au contrat, le compteur marquera 3 points;

b. Un mobile non mis au contrat la partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

Deuxième possibilité : jeu avec deux mobiles.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent;

b. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une seconde pièce dans l'appareil :

a. La lampe x s'allume.

9° Action sur le bouton poussoir correspondant au choix du mobile désiré premier :

a. La lampe w s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur a.

Nouvelle action sur le bouton-poussoir mais correspondant cette fois au numéro du mobile désiré second :

a. La lampe x s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur b;

b. La platine p s'allume.

Lancement de la bille :

a. Idem au paragraphe précédent.

La bille revient et peut de nouveau être rejouée.

Si les deux mobiles présélectionnés arrivent :

a. Dans l'ordre du contrat de départ; la mise est touchée dans l'ordre soit 5 points au compteur;

b. Dans le désordre au contrat de départ; la mise est touchée dans le désordre soit 3 points au compteur;

c. Si l'un ou l'autre des mobiles qui arrivent ou les deux ne sont pas inscrits au contrat de départ. La partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

Troisième possibilité: jeu avec trois mobiles.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent;

b. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une seconde pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une troisième pièce dans l'appareil :

a. La lampe y s'allume.

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 1° (voir § précédent).

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 2° (voir § précédent).

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 3° :

a. La lampe y s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur d;

b. La platine p s'allume.

Lancement de la bille (voir § précédent).

La bille est rejouée autant de fois que cela est nécessaire.

Si les trois mobiles présélectionnés arrivent :

a. Dans l'ordre du contrat de départ la mise est touchée dans l'ordre soit 15 points au compteur;

b. Dans le désordre au contrat de départ la mise est touchée dans le désordre soit 5 points au compteur;

c. Si l'un des trois qui arrivent n'est pas inscrit au contrat de départ le jeu s'arrête. La partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

La description détaillée du fonctionnement étant ainsi établie, nous en arrivons naturellement au circuit électrique permettant de réaliser les conditions de fonctionnement précédemment citées. Ce circuit peut être effectué sous la forme imprimée avec des relais électroniques. Ou par l'emploi de relais statiques, ou bien tout simplement par l'utilisation des relais électromécaniques. Pour faciliter la bonne compréhension du schéma nous l'avons représenté sous la forme classique avec des relais électromécaniques. Pour faciliter la

bonne compréhension du schéma tant au point de vue fonctionnement qu'à l'utilité des verrouillages prévus pour éviter les fausses manœuvres, nous donnons ci-après un résumé de la fonction de chaque relais figurant au schéma divisé en quatre parties. (Voir les fig. 4 à 7.)

Lecture du schéma. — En dessous de chaque relais figure un petit tableau de ses propres contacts NO ou NF (normalement ouvert ou normalement fermé). Dans ces petites colonnes, figurent des numéros. C'est le numéro de correspondance de l'échelle numérotée en haut des schémas. On retrouve le contact du relais considéré sur la ligne verticale correspondant au même numéro que l'échelle du haut.

Représentation du schéma. — Le schéma est représenté source de tension coupée, mobiles sur la ligne de départ.

Description du fonctionnement électrique. — Nous ne nous étendrons pas sur le fonctionnement détaillé du circuit électrique, le résumé de la fonction de chaque relais étant suffisant à la compréhension du circuit.

Fonction de chaque relais de fig. 4

Transfo : Tension à déterminer en fonction du matériel choisi.

Balancier de tilt placé au choix dans l'appareil.

Interrupteur : placé derrière l'appareil.

Xa : Relais de tilt.

Xb : Relais de mise en route.

Xc : Relais auxiliaire de mise en route.

Retour en arrière des M.

Xd : Relais de contrôle de position des mobiles au départ.

Xe : Relais contrat portant sur un mobile (1^{re} pièce).

Xf : Relais auxiliaire pour choix du premier.

Xg : Relais contrat portant sur un deuxième mobile (2^e pièce).

Xh : Relais auxiliaire pour choix du deuxième.

Xi : Relais contrat portant sur un troisième mobile (3^e pièce).

Xj : Relais auxiliaire pour choix du troisième.

Fonction de chaque relais de fig. 5

Xk : Relais de fin de partie.

X101 : Relais du mobile 0 placé 1^{er}.

X102 : Relais du mobile 0 placé 2^e.

X103 : Relais du mobile 0 placé 3^e.

X111 : Relais du mobile 1 placé 1^{er}.

X112 : Relais du mobile 1 placé 2^e.

X113 : Relais du mobile 1 placé 3^e.

X121 : Relais du mobile 2 placé 1^{er}.

X122 : Relais du mobile 2 placé 2^e.

[1474.617]

— 4 —

X123 : Relais du mobile 2 placé 3^e, etc., jusqu'au mobile 9.

Xm : Relais indiquant que le 1^{er} mobile a été choisi.

Xn : Relais indiquant que le 2^e mobile a été choisi.

Xo : Relais indiquant que le 3^e mobile a été choisi.

Xp : Relais un seul mobile au contrat.

Xq : Relais deux mobiles au contrat.

Xr : Relais trois mobiles au contrat.

Fonction de chaque relais de fig. 6

Xs : Relais de mise en marche avant des moteurs.

Xt : Relais de mise en marche arrière des moteurs.

Moteurs : deux enroulements monophasés avec condensateur et self de démarrage. Si possible vitesse lente (réducteur).

Xu0 : Relais de marche avant temporisé du mobile 0.

Xu1 : Relais de marche avant temporisé du mobile 1.

Xu2 : Relais de marche avant temporisé du mobile 2.

Xu3 : Relais de marche avant temporisé du mobile 3, etc., jusqu'au mobile 9.

Xv : Relais du clignotant.

Fonction de chaque relais de fig. 7

Xw1 : Relais 1^{er} mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xw2 : Relais 2^e mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xw3 : Relais 3^e mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xx1 : Relais 1^{er} mobile arrivant dans le désordre du contrat.

Xx2 : Relais 2^e mobile arrivant dans le désordre du contrat.

Xx3 : Relais 3^e mobile arrivant dans le désordre du contrat.

1. Compteur : A1 + D4 : 3 mobiles dans l'ordre = 15 points; B2 + E5 : 2 mobiles dans l'ordre = 5 points; C3 = 1 mobile dans l'ordre ou désordre = 3 points; D4 = 3 mobiles dans le désordre = 5 points; E5 = 2 mobiles dans le désordre = 3 points.

Nota — Le nombre de points est facultatif et susceptible d'être modifié lors des essais du jeu.

BPR : Bouton-poussoir de remise en jeu des points gagnés. Ces points peuvent être remis en jeu en une ou plusieurs parties. 1 point = 1 pièce donne donc droit au jeu d'un mobile.

Xz : Relais inclus dans le compteur. Permet à la fois la remise en jeu des points gagnés et le retour en arrière du compteur. Ce relais peut également être situé hors du compteur.

Les relais seront placés dans la partie basse du pupitre et l'accès à ces appareils se fera par l'arrière du jeu. Il sera d'autre part prévu un système d'aération de l'intérieur du jeu, petites ouvertures de chaque côté du jeu par exemple.

Remarques diverses. — Pour des raisons de construction future, nous n'avons pas donné de caractéristiques détaillées de la construction du pupitre de commande. Il en est de même pour les tensions d'alimentation et des caractéristiques des relais.

Le principe étant donné il restera à l'exploitant l'adaptation de celui-ci en fonction de l'appareillage et du matériel dont il dispose pour la construction.

Variantes :

Le jeu peut comporter plus de 10 mobiles;

Le jeu peut comporter plus de trois placés;

Le jeu peut comporter un système différent d'avance des mobiles que celui décrit en exemple (vis sans fin et interrupteurs à ressort);

Le jeu peut comporter un gain de points proportionnel à la mise initiale.

RÉSUMÉ

Le joueur effectue un contrat de départ, pour ce, trois possibilités lui sont offertes :

Un contrat avec un mobile;

Un contrat avec deux mobiles;

Un contrat avec trois mobiles.

Suivant le contrat choisi il doit essayer de placer les mobiles. Ordre ou désordre en correspondance avec son contrat initial donne lieu à gains de points rejouables.

BERNARD-RENÉ WEISSMULLER,

rue Crozatier, 33. Paris (XIV)

N° 1.474.617

M. Weissmüller

6 planches. - Pl. I

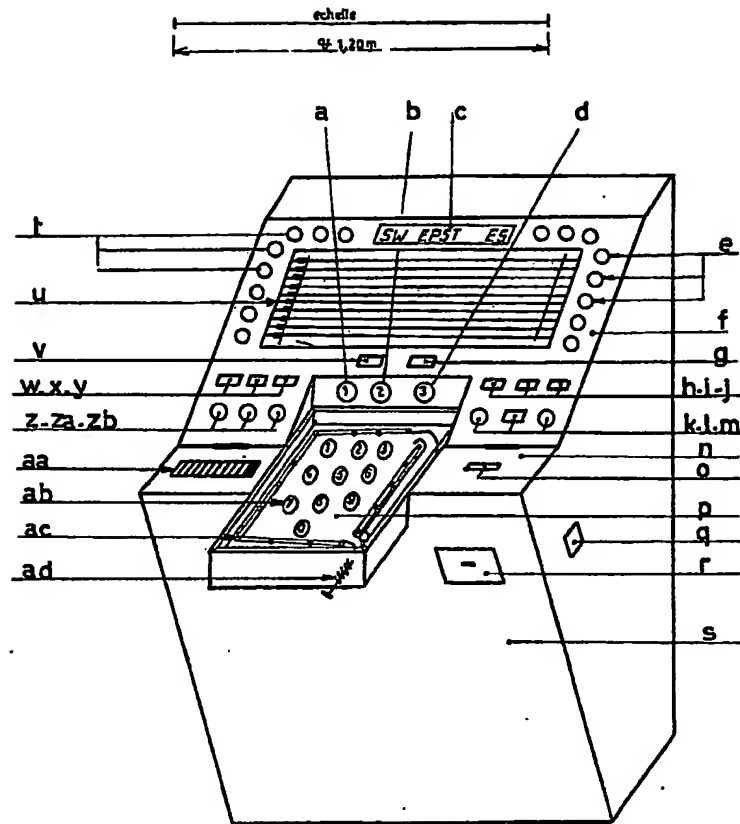


FIGURE N° 1

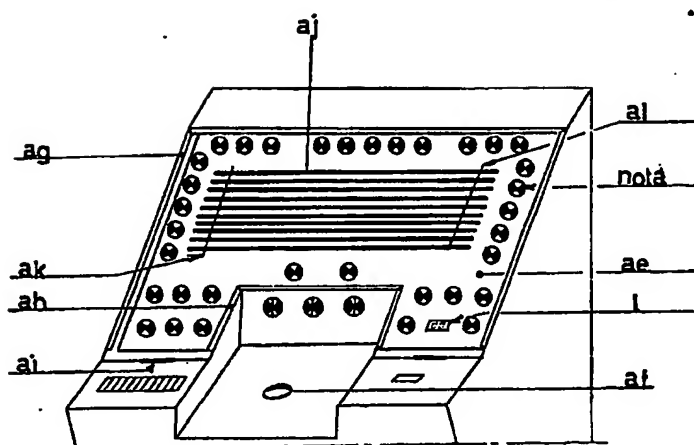


Fig 2

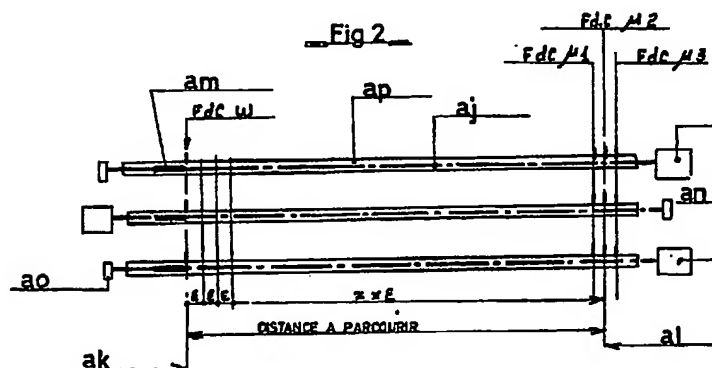
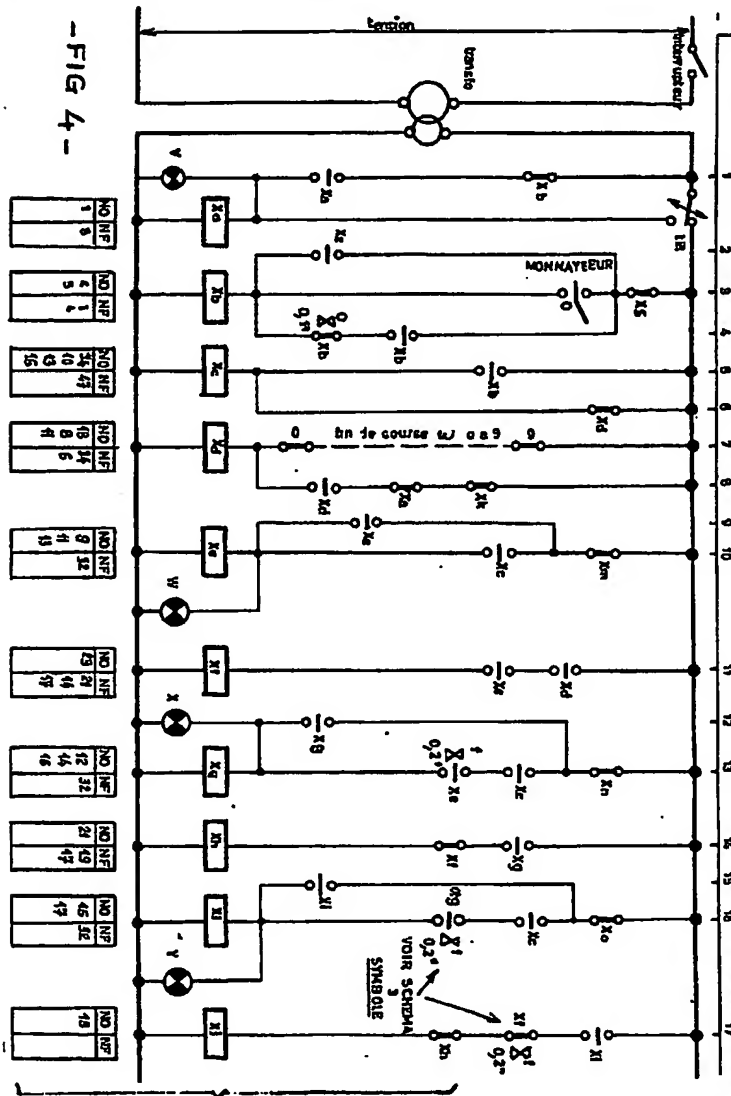
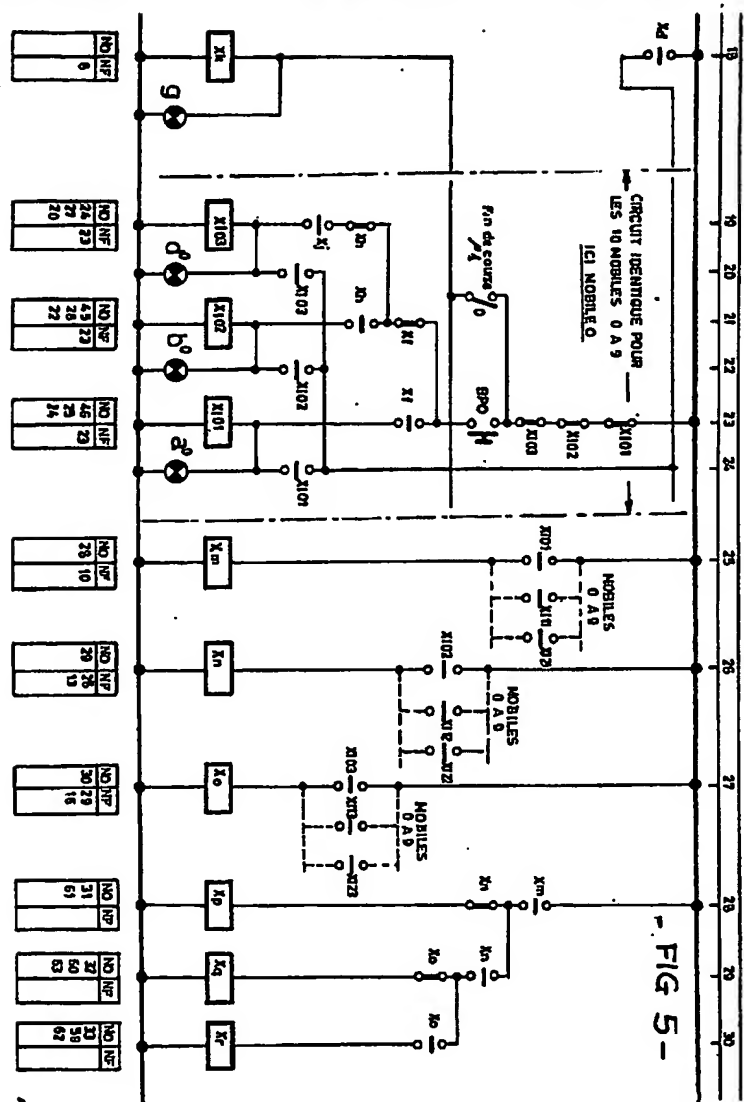


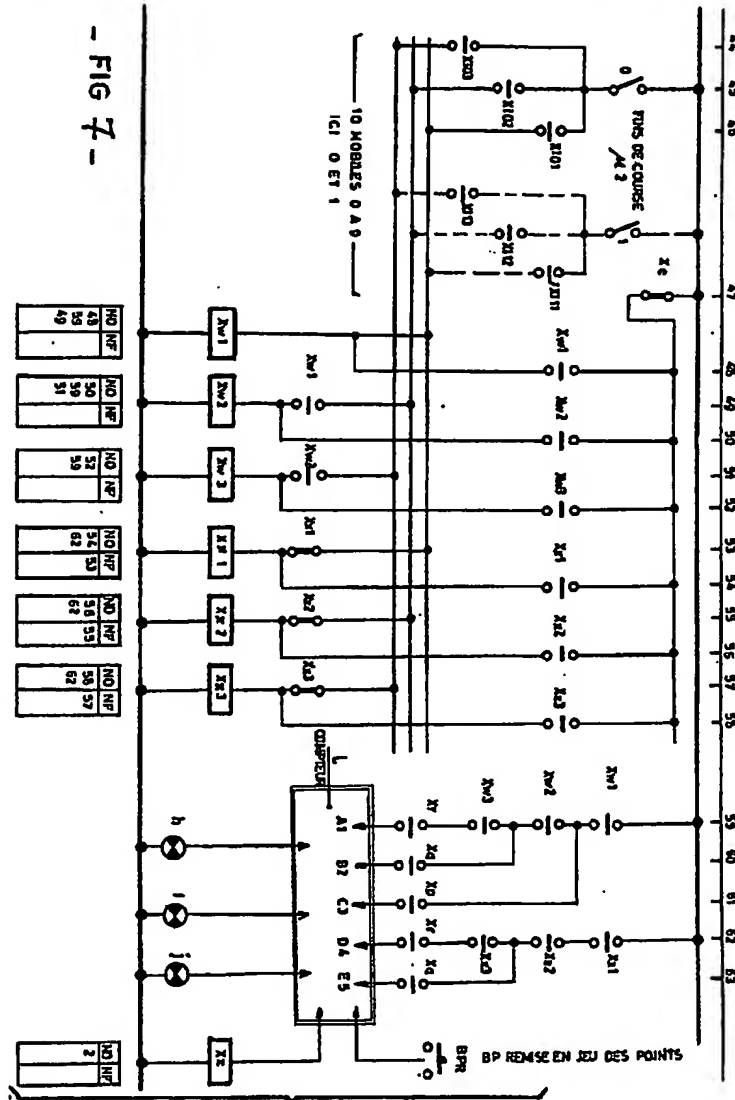
Fig 3







- FIG 7 -



REPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'INDUSTRIE

SERVICE

de la PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE

BREVET D'INVENTION

P.V. n° 56.568

N° 1.474.617

Classification internationale :

A 63 f

Jeu d'amusement type course et pari combinés à but non lucratif.

M. BERNARD-RENÉ WEISSMULLER résidant en France (Seine).

Demandé le 5 avril 1966, à 10^h 15^m, par poste.

Délivré par arrêté du 13 février 1967.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle, n° 12 du 24 mars 1967.)

FRANCE
DIV. 330-
4223

Préambule. — Cet appareil est destiné à fournir aux constructeurs de matériel électrique principalement un nouveau débouché pour la vente de leur appareillage.

Etudié sous une forme agréable, moderne et amusante, cet appareil rappelle le principe des courses, tant en vogue actuellement parmi le public, sous la désignation sweepstakes.

Placé dans les lieux publics, tels que cafés, salles de jeux, etc., il pourrait répondre au goût de l'époque.

Suivant les désirs en vogue dans chaque pays, les mobiles peuvent être diversifiés. Chevaux, athlètes, voitures, voire même fusées ou autres engins, le principe du jeu restant évidemment toujours le même.

Principe général. — Avec une, deux, ou trois pièces le joueur peut :

1° Faire un contrat sur, et respectivement, un, deux ou trois mobiles. Ceux-ci, selon qu'ils se trouvent positionnés à l'arrivée dans l'ordre ou dans le désordre du contrat, donnent lieu à gain de points jouables.

Description générale de l'appareil

Figure 1 :

a. Lampes à filaments superposés 0 à 9 indiquant le numéro du mobile choisi le premier dans le contrat de départ;

b. Idem mais indique le numéro du mobile choisi deuxième;

c. Titre lumineux (5 lampes éclairage fixe);

d. Idem à a et b : indique le numéro du mobile choisi troisième;

e. Signalisations clignotantes. A chaque lampe correspond un sujet peint sur la partie vitrée, et en rapport avec le choix des mobiles. Exemple : pour chevaux par exemple les sujets seront : jumelles, fer à cheval, etc.

f. Partie vitrée peinte ou non peinte à l'endroit des mobiles;

g. Voyant de signalisation « Fin de partie »;

h. Signalisation 3 mobiles dans l'ordre à

l'arrivée. 3 mobiles peints sur la partie vitrée et éclairés sous le verre;

i. Signalisation 2 mobiles dans l'ordre à l'arrivée;

j. Signalisation 1 mobile à l'arrivée;

k. Signalisations fixes. Sujets divers peints sur le verre;

l. Compteur du nombre de points gagnés visible à travers le verre et fixé sur la platine *ae*;

m. Signalisations fixes. Sujets divers peints sur le verre;

n. Partie du pupitre sous laquelle se situe le monnayeur;

o. Fente du monnayeur par laquelle les pièces sont introduites;

p. Platine de jeu destinée à l'avance des mobiles. On notera qu'il n'existe pas de remontée de la bille par un système quelconque puisque comme nous le verrons par la suite la platine ne fonctionne qu'au moment de l'avance des mobiles;

q. Retour des pièces refusées;

r. Tiroir à pièces;

s. Pupitre de commande construit avec des matériaux au choix de l'exploitant. Les platines seront recouvertes d'une matière transparente, verre, plastique ou autre au choix;

t. Idem au paragraphe e;

u. Partie vitrée mobile peinte ou non peinte idem à f. Mais l'endroit indiqué est non peint il laisse apparaître le champ de course;

v. Lampe de signalisation du tilt;

w. Lampe de signalisation 1 mobile engagé. 1 mobile peint sur le verre;

x. Signalisation 2 mobiles engagés. 2 mobiles peints sur verre;

y. Signalisation 3 mobiles engagés. 3 mobiles peints sur verre;

z. Signalisations fixes. Sujet au choix peint sur le verre;

za. Idem à z;

zb. Idem à z;

aa. 10 boutons poussoirs numérotés de 0 à 9

[1.474.617]

- 2 -

et verrouillés entre eux de façon à ne pouvoir actionner que l'un d'entre eux à la fois. + 1 bouton poussoir indépendant BPR permettant la remise en jeu des points gagnés;

ab. 10 interrupteurs à ressort, munis d'une lampe, numérotés de 0 à 9. Ces interrupteurs renvoyant la bille sont munis d'une lampe qui s'éteint lorsque la bille vient agir sur celui qui est désigné. Toutes les lampes des interrupteurs s'allument lorsque le contrat est effectué. Elles s'éteignent également lorsque la partie est terminée;

ac. Bandes élastiques;

ad. Tire-bille. La bille envoyée dans le jeu lorsque les interrupteurs sont éteints sont sans effet sur l'avance des mobiles.

Figure 2 :

ae. Platine supportant les mobiles, les signalisations, le compteur. Le tout est situé sous la partie vitrée;

af. Trou de passage du câblage de la platine de jeu;

ag. Rebord où vient reposer la partie vitrée;

ah. Idem à ag;

ai. Charnière où s'effectue la rotation de la partie vitrée;

aj. Partie sur laquelle se déplace le mobile. (Vis sans fin par exemple);

ak. Ligne de départ;

al. Ligne d'arrivée;

Figure 3: Avances des mobiles:

1° am. Mobile fixé sur aj par l'intermédiaire d'un curseur;

an. 10 moteurs d'entraînement des aj fixés à l'arrière de ae;

ao. 10 guides à l'autre extrémité de aj;

ap. Fente dans ae destinée à laisser passer le mobile de façon à ce que celui-ci soit en regard du joueur.

2° F.D.C. μ 10 fins de course contrôlant la position des mobiles sur la ligne de départ et arrêtant les moteurs en marche arrière.

3° F.D.C. μ 1 10 fins de course permettant la mise en marche avant continue des moteurs jusqu'à F.D.C. Ces fins de course déterminent également l'arrêt de la partie si le mobile arrivant n'est pas inclus dans le contrat de départ.

4° F.D.C. μ 2 10 fins de course enregistrant la position des mobiles suivant le contrat effectué au départ.

5° F.D.C. μ 3 10 fins de course arrêtant les moteurs des mobiles après l'enregistrement et verrouillant la marche avant.

Les fins de course sont fixées à l'arrière de ae. C'est le curseur qui agit sur ceux-ci. Pour les premiers F.D.C. et les derniers l'action est continue.

6° Pour les deuxièmes et troisièmes l'action s'effectue durant un temps très court. Les

F.D.C. seront du type microcontact à impulsion.

7° ϵ Distance parcourue à chaque fois que la bille vient frapper l'interrupteur.

8° ϵ est fonction de la vitesse des moteurs, des caractéristiques de la vis sans fin et de la temporisation du relais Xu... (Voir fig. 6).

La description générale de l'appareil étant faite, nous en arrivons maintenant à la description détaillée du fonctionnement avec trois possibilités de jeu

Description détaillée du fonctionnement

Première possibilité: jeu avec un seul mobile.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Retour automatique en arrière des mobiles si ceux-ci ne sont pas sur la ligne de départ;

b. Les mobiles étant sur la ligne de départ w s'allume;

Action sur le bouton-poussoir aa correspondant au choix du mobile désiré premier :

a. La lampe w s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur a;

b. La platine p s'allume (lampes des interrupteurs à ressort).

Lancement de la bille :

a. L'interrupteur frappé fait avancer le mobile portant le numéro correspondant.

La bille revient et peut de nouveau être lancée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un mobile franchisse la ligne d'arrivée.

Si le premier mobile qui franchit la ligne d'arrivée est :

a. Celui misé au contrat, le compteur marquera 3 points;

b. Un mobile non misé au contrat la partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

Deuxième possibilité: jeu avec deux mobiles.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent;

b. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une seconde pièce dans l'appareil :

a. La lampe x s'allume.

9° Action sur le bouton poussoir correspondant au choix du mobile désiré premier :

a. La lampe w s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur a.

Nouvelle action sur le bouton-poussoir mais correspondant cette fois au numéro du mobile désiré second :

a. La lampe x s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur b;

b. La platine p s'allume.

Lancement de la bille :

a. Idem au paragraphe précédent.

La bille revient et peut de nouveau être rejouée.

Si les deux mobiles présélectionnés arrivent :

a. Dans l'ordre du contrat de départ; la mise est touchée dans l'ordre soit 5 points au compteur;

b. Dans le désordre au contrat de départ; la mise est touchée dans le désordre soit 3 points au compteur;

c. Si l'un ou l'autre des mobiles qui arrivent ou les deux ne sont pas inscrits au contrat de départ. La partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

Troisième possibilité: jeu avec trois mobiles.

Introduction d'une pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent;

b. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une seconde pièce dans l'appareil :

a. Idem au paragraphe précédent.

Introduction d'une troisième pièce dans l'appareil :

a. La lampe y s'allume.

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 1^o (voir § précédent).

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 2^o (voir § précédent).

Action sur les boutons-poussoir pour le choix du 3^o :

a. La lampe y s'éteint et le numéro du mobile s'inscrit sur d;

b. La platine p s'allume.

Lancement de la bille (voir § précédent).

La bille est rejouée autant de fois que cela est nécessaire.

Si les trois mobiles présélectionnés arrivent :

a. Dans l'ordre du contrat de départ la mise est touchée dans l'ordre soit 15 points au compteur;

b. Dans le désordre au contrat de départ la mise est touchée dans le désordre soit 5 points au compteur;

c. Si l'un des trois qui arrivent n'est pas inscrit au contrat de départ le jeu s'arrête. La partie est terminée. g s'allume et il faut recommencer le processus pour une nouvelle partie.

La description détaillée du fonctionnement étant ainsi établie, nous en arrivons naturellement au circuit électrique permettant de réaliser les conditions de fonctionnement précédemment citées. Ce circuit peut être effectué sous la forme imprimée avec des relais électroniques. Ou par l'emploi de relais statiques, ou bien tout simplement par l'utilisation des relais électromécaniques. Pour faciliter la bonne compréhension du schéma nous l'avons représenté sous la forme classique avec des relais électromécaniques. Pour faciliter la

bonne compréhension du schéma tant au point de vue fonctionnement qu'à l'utilité des verrouillages prévus pour éviter les fausses manœuvres, nous donnons ci-après un résumé de la fonction de chaque relais figurant au schéma divisé en quatre parties. (Voir les fig. 4 à 7.)

Lecture du schéma. — En dessous de chaque relais figure un petit tableau de ses propres contacts NO ou NF (normalement ouvert ou normalement fermé). Dans ces petites colonnes, figurent des numéros. C'est le numéro de correspondance de l'échelle numérotée en haut des schémas. On retrouve le contact du relais considéré sur la ligne verticale correspondant au même numéro que l'échelle du haut.

Représentation du schéma. — Le schéma est représenté source de tension coupée, mobiles sur la ligne de départ.

Description du fonctionnement électrique. — Nous ne nous étendrons pas sur le fonctionnement détaillé du circuit électrique, le résumé de la fonction de chaque relais étant suffisant à la compréhension du circuit.

Fonction de chaque relais de fig. 4

Transfo : Tension à déterminer en fonction du matériel choisi.

Balancier de tilt placé au choix dans l'appareil.

Interrupteur : placé derrière l'appareil.

Xa : Relais de tilt.

Xb : Relais de mise en route.

Xc : Relais auxiliaire de mise en route. Retour en arrière des M.

Xd : Relais de contrôle de position des mobiles au départ.

Xe : Relais contrat portant sur un mobile (1^o pièce).

Xf : Relais auxiliaire pour choix du premier.

Xg : Relais contrat portant sur un deuxième mobile (2^o pièce).

Xh : Relais auxiliaire pour choix du deuxième.

Xi : Relais contrat portant sur un troisième mobile (3^o pièce).

Xj : Relais auxiliaire pour choix du troisième.

Fonction de chaque relais de fig. 5

Xk : Relais de fin de partie.

X101 : Relais du mobile 0 placé 1^o.

X102 : Relais du mobile 0 placé 2^o.

X103 : Relais du mobile 0 placé 3^o.

X111 : Relais du mobile 1 placé 1^o.

X112 : Relais du mobile 1 placé 2^o.

X113 : Relais du mobile 1 placé 3^o.

X121 : Relais du mobile 2 placé 1^o.

X122 : Relais du mobile 2 placé 2^o.

[1.474.617]

- 4 -

X123 : Relais du mobile 2 placé 3^e, etc., jusqu'au mobile 9.

Xm : Relais indiquant que le 1^{er} mobile a été choisi.

Xn : Relais indiquant que le 2^e mobile a été choisi.

Xo : Relais indiquant que le 3^e mobile a été choisi.

Xp : Relais un seul mobile au contrat.

Xq : Relais deux mobiles au contrat.

Xr : Relais trois mobiles au contrat.

Fonction de chaque relais de fig. 6

Xs : Relais de mise en marche avant des moteurs.

Xt : Relais de mise en marche arrière des moteurs.

Moteurs : deux enroulements monophasés avec condensateur et self de démarrage. Si possible vitesse lente (réducteur).

Xu0 : Relais de marche avant temporisé du mobile 0.

Xu1 : Relais de marche avant temporisé du mobile 1.

Xu2 : Relais de marche avant temporisé du mobile 2.

Xu3 : Relais de marche avant temporisé du mobile 3, etc., jusqu'au mobile 9.

Xv : Relais du clignotant.

Fonction de chaque relais de fig. 7

Xw1 : Relais 1^{er} mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xw2 : Relais 2^e mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xw3 : Relais 3^e mobile arrivé dans l'ordre conforme au contrat.

Xx1 : Relais 1^{er} mobile arrivant dans le désordre du contrat.

Xx2 : Relais 2^e mobile arrivant dans le désordre du contrat.

Xx3 : Relais 3^e mobile arrivant dans le désordre du contrat.

1. Compteur : A1 + D4 : 3 mobiles dans l'ordre = 15 points; B2 + E5 : 2 mobiles dans l'ordre = 5 points; C3 = 1 mobile dans l'ordre ou désordre = 3 points; D4 = 3 mobiles dans le désordre = 5 points; E5 = 2 mobiles dans le désordre = 3 points.

Nota. — Le nombre de points est facultatif et susceptible d'être modifié lors des essais du jeu.

BPR : Bouton-poussoir de remise en jeu des points gagnés. Ces points peuvent être remis en jeu en une ou plusieurs parties. 1 point = 1 pièce donne donc droit au jeu d'un mobile.

Xz : Relais inclus dans le compteur. Permet à la fois la remise en jeu des points gagnés et le retour en arrière du compteur. Ce relais peut également être situé hors du compteur.

Les relais seront placés dans la partie basse du pupitre et l'accès à ces appareils se fera par l'arrière du jeu. Il sera d'autre part prévu un système d'aération de l'intérieur du jeu, petites ouvertures de chaque côté du jeu par exemple.

Remarques diverses. — Pour des raisons de construction future, nous n'avons pas donné de caractéristiques détaillées de la construction du pupitre de commande. Il en est de même pour les tensions d'alimentation et des caractéristiques des relais.

Le principe étant donné il restera à l'exploitant l'adaptation de celui-ci en fonction de l'appareillage et du matériel dont il dispose pour la construction.

Variantes :

Le jeu peut comporter plus de 10 mobiles;

Le jeu peut comporter plus de trois placés;

Le jeu peut comporter un système différent d'avance des mobiles que celui décrit en exemple (vis sans fin et interrupteurs à ressort);

Le jeu peut comporter un gain de points proportionnel à la mise initiale.

RÉSUMÉ

Le joueur effectue un contrat de départ, pour ce, trois possibilités lui sont offertes :

Un contrat avec un mobile;

Un contrat avec deux mobiles;

Un contrat avec trois mobiles.

Suivant le contrat choisi il doit essayer de placer les mobiles. Ordre ou désordre en correspondance avec son contrat initial donne lieu à gains de points rejouables.

BERNARD-René WEISSMULLER,

rue Crézatier, 33. Paris (XIV)

273-86.B

34

176/

N° 1.474.617

M. Weissmuller

6 planches. - Pl. I

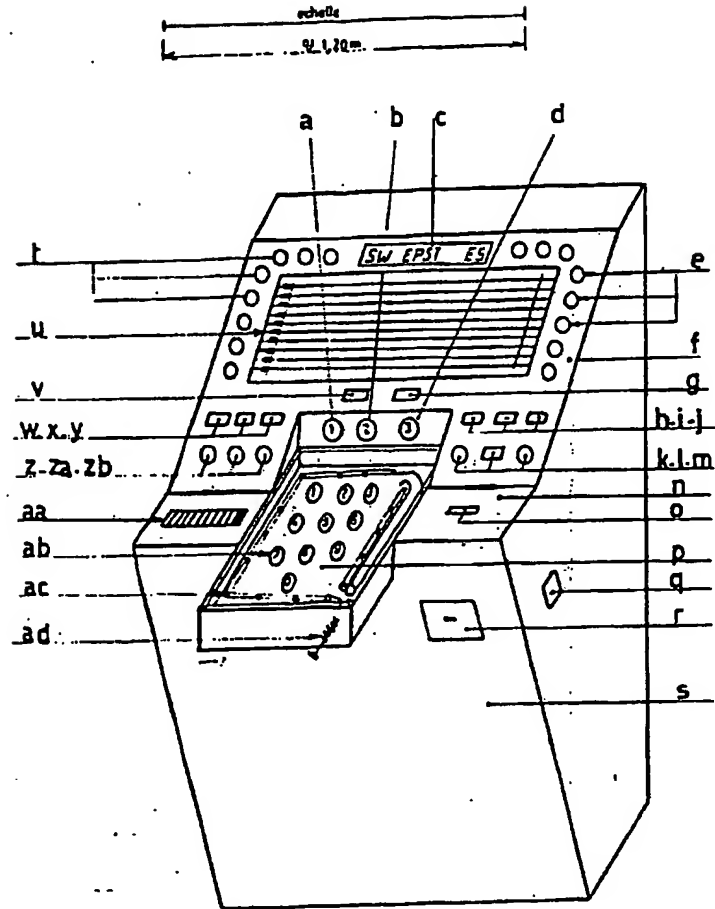


FIGURE N° 1

N° 1.474.617

M. Weissmuller

6 planches. - Pl. II

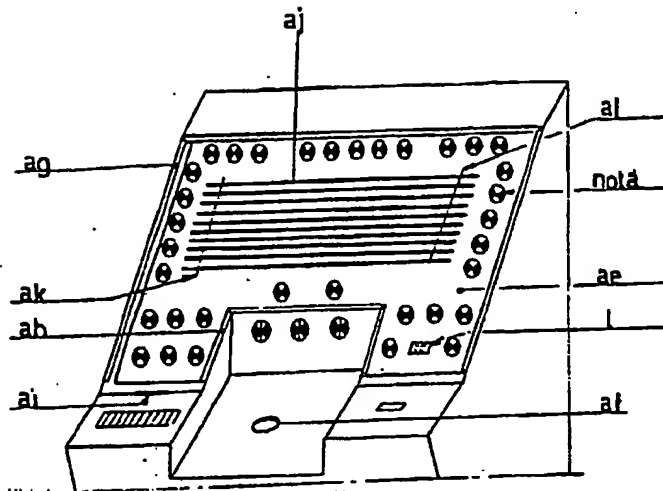


Fig 2

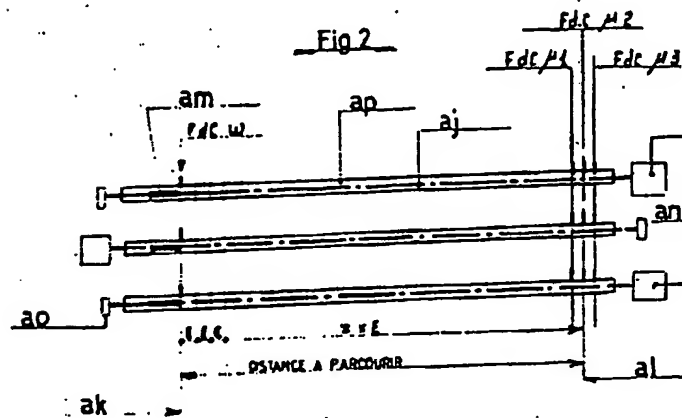


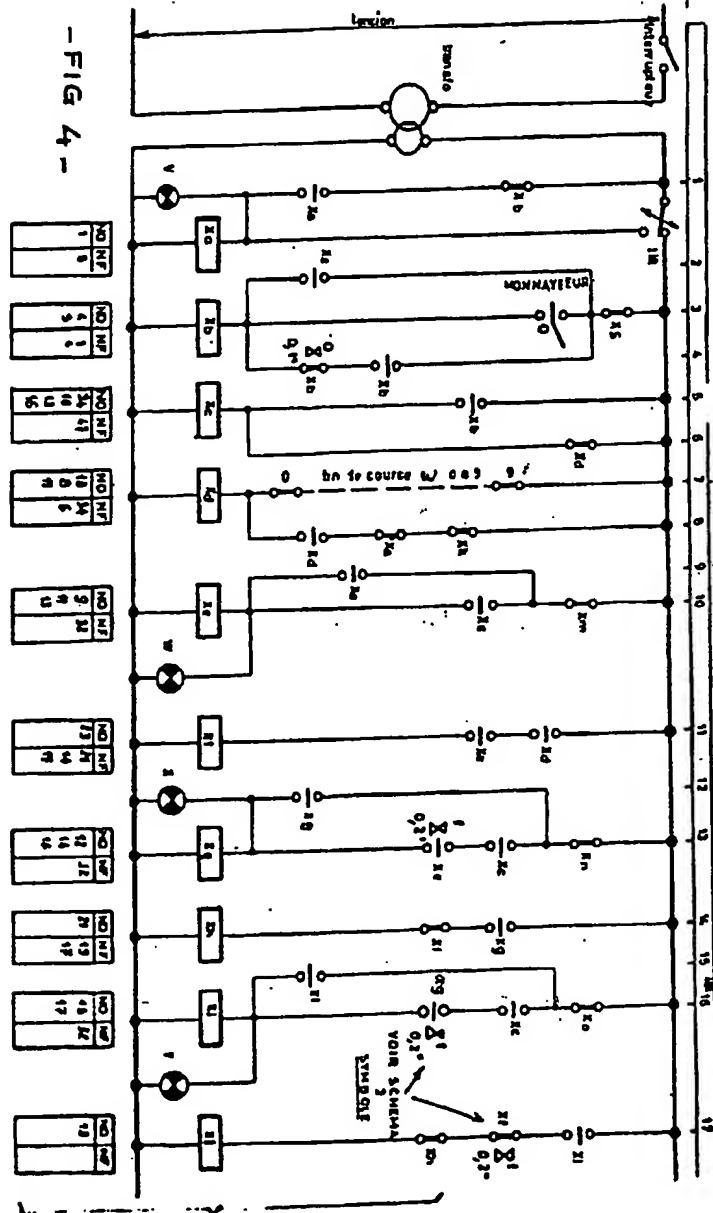
Fig 3

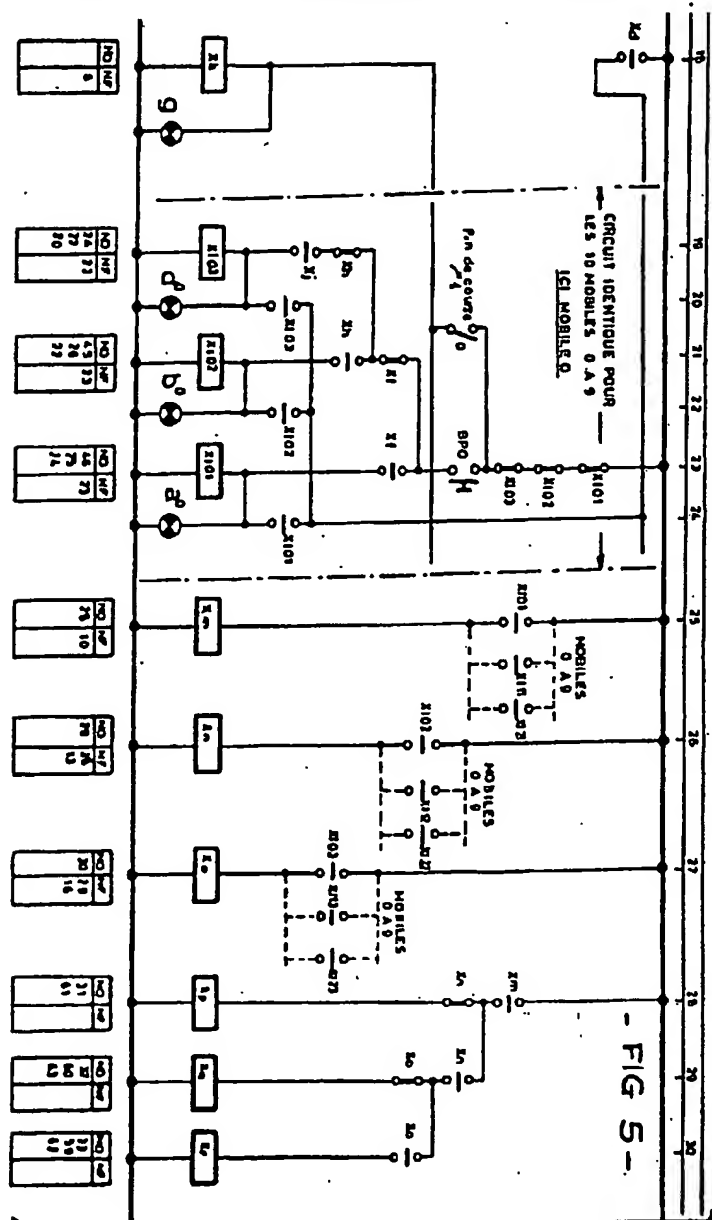
N° 1.474.617

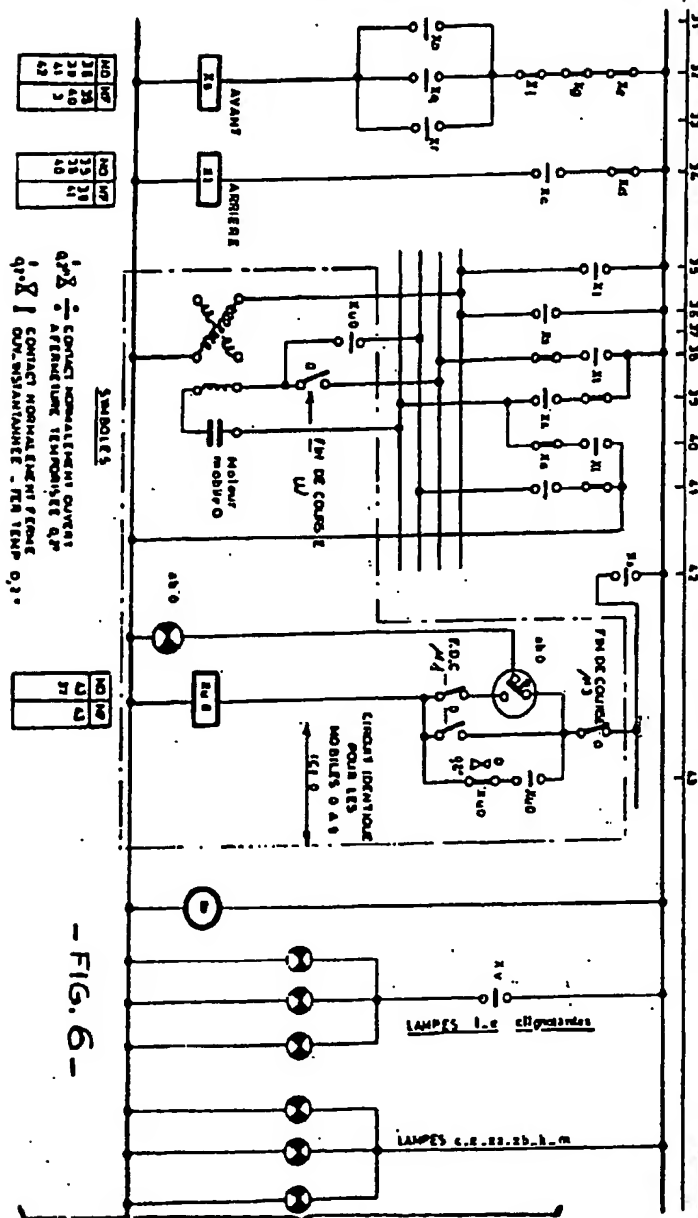
M. Weissmuller

6 planches. - Pl. III

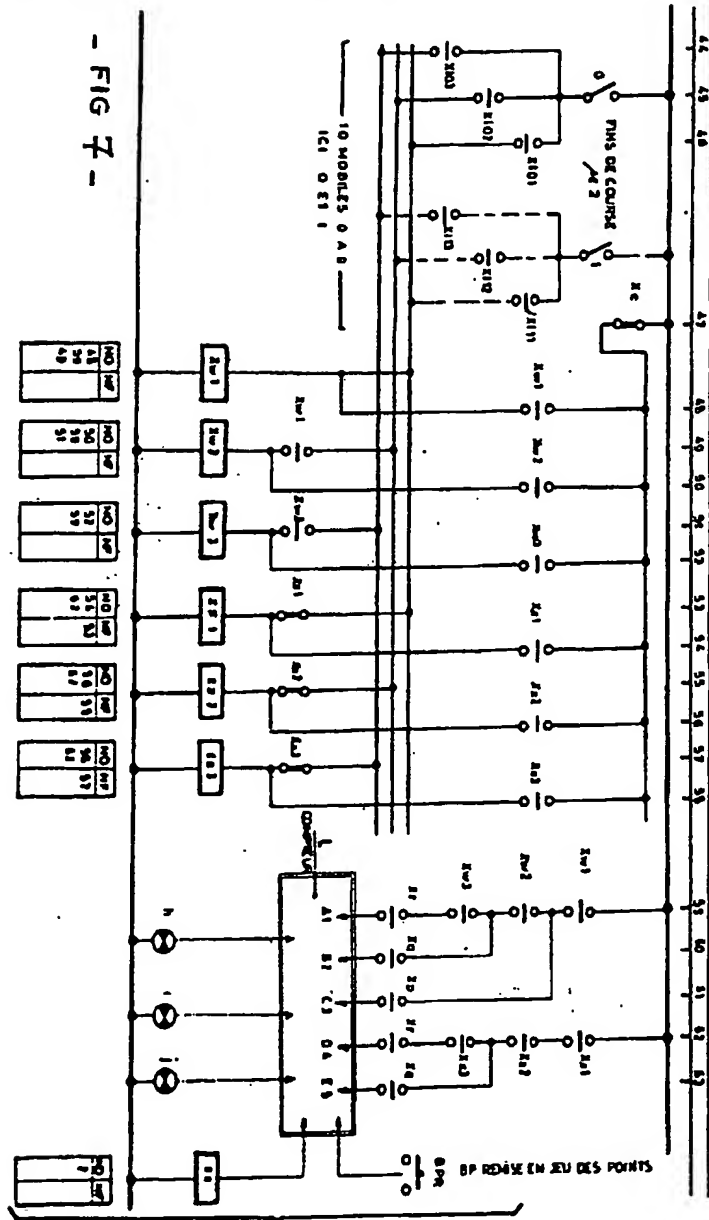
- FIG 4 -







- FIG 7 -



Republic of France
Ministry of Industry
Service of
Industrial Property

PATENT

P.V. # 56.568

No. 1.474.617

International Classification: A 63

Non profit, combined race and bet type entertainment game
M. Bernard-René WEISSMULLER living in France (Seine).

Applied for on April 5th, 1966, at 10:15 a.m., through mail.

Decreed upon on February 13, 1967.

(Bulletin officiel de la Propriété industrielle [Official Bulletin of Industrial Property], # 12, March 24, 1967).

Preamble. — This device is conceived to provide to electrical material builders mainly a new outlet for the sale of their equipment.

Created with a pleasant, modern and fun way in mind, this device recalls the notion of races, so fashionable today among the public, under the term "sweepstakes".

Placed in public areas, such as cafés, game rooms, etc., it could satisfy the taste of the day.

According to the fashionable interests of every country, the moving objects can be diverse: horses, athletes, cars, even rockets or other machines, the principle of the game being obviously always the same.

General principle. — With one, two or three coins, the player can:

1. make a contract on, respectively, one, two or three moving objects. These, depending how they are placed at the finish line in sequence or not in comparison with the way they were placed in the contract, allow to get replayable points.

General description of the device

Figure 1:

- a. Lights with stacked up filaments (0 to 9) indicating the number of the moving object first chosen in the starting contract;
- b. The same, but indicates the number of the moving object chosen in second;
- c. Bright title (5 lights with fixed lighting);
- d. The same as a and b: indicates the number of moving object chosen third;
- e. Blinking lights. To each light corresponds a object painted on the glass window, and in relationship with the choice of the moving objects. Example: for horses for example, the objects would be: binoculars, horse shoe, and so on...
- f. Glass window painted or not painted where the moving objects are;
- g. Marking light "End of game";
- h. Marking light for the moving objects in their order of arrival: 3 moving objects painted on the glass window and lit from under the glass;
- i. Marking for 2 moving objects in their order of arrival;
- j. Marking for 1 moving object at the finish line;
- k. Fixed marking lights. Various objects painted on the glass.
- l. Meter to count the number of earned points visible through the glass and fixed on the plate *ae*;
- m. Fixed marking lights. Various objects painted on the glass;
- n. Part of the desk under which there is the change machine.
- o. Slot of the change machine through which the coins are introduced;

- p. Game plate for the advance of the moving objects. It should be noted that there is no system for the ball to go back up since, as we will see later, the plate works only at the time moving objects are advanced;
- q. Sending back of the refused coins;
- r. Drawer for coins;
- s. Operating desk build with material chosen by the customer. The plates will be covered with a transparent material, glass, plastic or other, you have the choice;
- t. Item as in paragraph e;
- u. Mobile glass part, painted or not painted, idem as f. But the indicated area is not painted, it allows to see the race field;
- v. Marking light for the tilt;
- w. Marking light: 1 moving object engaged, 1 moving object painted on the glass;
- x. Marking light: 2 moving objects engaged, 2 moving objects painted on the glass;
- y. Marking light: 3 moving objects engaged, 3 moving objects painted on the glass;
- z. Fixed marking light. Optional object painted on the glass;
- za. Same as z;
- zb. Same as z;
- zc. 10 push-buttons numbered from 0 to 9 ...

Cost of the booklet: 2 francs

Page 2 [No. 1.474.617]

... and locked in such a way that it is possible to activate only one at a time.
+ 1 push-button 'BPR independent, allowing to put back into the game the points earned;

ab. 10 spring switches, with a light, numbered from 0 to 9. These switches which send back the ball have a light which turns off when the ball has just acted on the designated switch. All the lights of the switches turn on when the game has ended;

ac. Elastic bands;

ad. Ball-puller. The ball sent in the game when the switches are turned off has no role in the advancing of the moving objects.

Figure 2:

ae. Plate holding the moving objects, the marking lights, the meter. The whole thing is placed under the glass window;

af. Passage hole for the cables of the game plate;

ag. Edge where the glass window rest,

ah. The same as ag,

ai. Hinge on which the glass window rotates,

aj. Part on which the moving object is moving. (for example endless screw);

ak. Line of departure;

al. Finish line;

Figure 3: Advancing of the moving objects:

1st. *am*. Fixed moving object on *aj* thanks to a cursor;
an. 10 driving motors of the *aj* attached at the back of *ae*;

ao. 10 guides at the other end of *aj*;

ap. Slot in *ae* to allow the passage of the moving object in such a way that this moving object be facing the player.

2nd F.D.C. \square 10 ends of race controlling the position of the moving object on the departure line and stopping the motors in reverse gear.

3^d F.D.C. \square 10 ends of race allowing the beginning of the forward driving of the motors until F.D.C. These ends of race determine also the stop of the piece if the coming moving object is not included in the contract of departure.

4th F.D.C. \square 2 10 ends of race recording the position of the moving object according to the contract made at the beginning.

5th F.D.C. \square 3 10 ends of race stopping the motors after registering and locking the forward drive.

The ends of race are fixed on the back of *ae*. It is the cursor which acts on them. For the first F.D.C. and the last ones, the action is continuous.

6th For the second and third F.D.C. the action is made during a very short time. The F.D.C. will be of a micro contact type with impulsion.

7th g = Distance covered each time the ball touches the switch.

8th g is function of the speed of the motors, of the characteristics of the endless screw and of the temporization of the relay *Xu*. (See figure 6).

The general description of the device being done, we have to describe now in detail how it works with three game possibilities.

Detailed description of the functioning

First possibility: game with only one moving object.

Introducing a coin in the device:

- a. Automatic backward return of the moving objects if these ones are not on the departure line;
- b. The moving objects being on the departure line *w* goes on;

Action on the push-button *aa* corresponding to the choice of the first desired moving object:

- a. The light *w* goes off and the number of the moving object is inscribed on *a*;
- b. The plate *p* goes on (lights of the spring switches).

Launching of the ball:

- a. The hit switch makes the moving object with the corresponding number goes forward.

The ball comes back and can again be launched, and so on until one moving object reaches the finish line.

If the first moving object which crosses the finish line is:

- a. the moving object which is bet on in the contract, the meter will show 3 points;

- b. a moving object not bet on in the contract : the game is over. *g* goes on and the process for a new game must be started.

Second possibility: game with two moving objects.

Introducing a coin in the device:

- a. The same thing as in previous paragraph;
- b. The same thing as in previous paragraph.

Introduction of a second coin in the device:

- a. The light *x* goes on.

9th Action on the push-button corresponding to the choice of the first desired moving object;

- a. The light *w* goes off and the number of the moving object is inscribed on *a*.

New action on the push-button but this time corresponding to the number of the moving object desired in second:

- a. The light *x* goes off and the number of the moving object is inscribed on *b*;
- b. The plate *p* goes on.

Launching of the ball:

- a. The same as in the previous paragraph.

Page 3

[No. 1.474.617]

The ball comes back and can again be played.

If the two preselected moving objects arrive:

- a. In sequence with what is in the departure contract; the bet is touched in the order, that means 5 points at the meter;
- b. Not in sequence with what is in the departure contract; the bet is touched not in order that means 3 points at the meter.
- c. If one or the other moving object which arrives or both objects are not part of the beginning contract, the game is over. *g* goes on and the process for a new game must be started.

Third possibility : game with three moving objects.

Introducing a coin in the machine:

- a. The same as in the previous paragraph;
- b. The same as in the previous paragraph;

Introducing a second coin in the machine:

- a. The same as in the previous paragraph;

Introducing a third coin in the machine:

- a. The light *y* goes on.

Action on the push-buttons for the choice of the first moving object (see previous paragraph)

Action on the push-buttons for the choice of the second moving object (see previous paragraph)

Action on the push-buttons for the choice of the third moving object:

- a. The light *y* goes off and the number of the moving object is inscribed on *d*;
- b. The plate *p* goes on.

Launching of the ball (see previous paragraph).

The ball is replayed as many times as necessary.

If the three preselected moving objects arrive:

- a. In sequence with what is in the departure contract; the bet is touched in the order, that means 15 points at the meter;
- b. Not in sequence with what is in the departure contract; the bet is touched not in order that means 5 points at the meter.
- c. If one or the other moving object which arrives or both objects are not part of the beginning contract, the game is over. *g* goes on and the process for a new game must be started.

The detailed description of the functioning being done, we arrive now quite naturally to the electrical circuit which allows to realize the operating conditions mentioned previously. This circuit can be made as a printed form with electronic relays or by the use of static relays or quite simply by the use of electro mechanic relays. To facilitate the understanding of the schematic, we represented it in a classic way with electro mechanics relays. To facilitate the understanding of the schematic, its functioning as well as the usefulness of its locks allowing to avoid wrong maneuvers, we give here below a summary of the function of each relay of the schematic divided in four parts. (See figures 4 to 7).

Reading of the schematic. — Below each relay is a small table with its own contacts NC or NO (normally close or normally open). In its small columns, the numbers can be found. It is the corresponding number of the numbered scale at the top of the schematics. We can find the contact of the considered relay on the vertical line corresponding to the same number on the top scale.

Representation of the schematic. — The schematic is represented with the power off, and with moving objects on the departure line.

Description of the electrical functioning. — We will not say too much about the detailed functioning of the electrical circuit, because the summary of the function of each relay is sufficient to understand the circuit.

Function of each relay of Figure 4

Transfo: Voltage to be determined in function of the material chosen.

Tilt rocker arm to be placed if you wish in the machine.

Switch: placed behind the machine.

Xa: Tilt relay.

Xb: Starting relay.

Xc: Auxiliary starting relay. Backward return of the moving objects.

Xd: Relay for controlling position of the moving objects at the departure line.

Xe: Contract relay dealing with one moving object (first coin).

Xf: Auxiliary relay for choice of the first moving object.

Xg: Contract relay dealing with a second moving object (second coin).

Xh: Auxiliary relay for choice of the second moving object.

Xi: Contract relay dealing with a third moving object (third coin).

Xj: Auxiliary relay for choice of third moving object.

Function of each relay of Figure 5

Xk: End of game relay.

X101: relay of moving object 0 placed first.

X102: relay of moving object 0 placed second.

X103: relay of moving object 0 placed third.

X111: relay of moving object 1 placed first.

X112: relay of moving object 1 placed second.

X113: relay of moving object 1 placed third.

X121: relay of moving object 2 placed first.

X122: relay of moving object 2 placed second.

Page 4 [1.474.617]

X123: relay of moving object 2 placed third, etc... until moving object 9.

Xm: relay indicating that the first moving object has been chosen.

Xn: relay indicating that the second moving object has been chosen.

Xo: relay indicating that the third moving object has been chosen.

Xp: Relay for only one moving object in the contract.

Xq: Relay for two moving objects in the contract.

Xr: Relay for three moving objects in the contract.

Function of each relay of Figure 6

Xs: Relay for forward starting of the motors.

Xt: Relay for reverse running of the motors.

Motors: two single-phase coils with capacitor and self starting capacity. If possible slow speed (reduction device).

Xu0: Relay for temporized forward running of moving object 0

Xu1: Relay for temporized forward running of moving object 1

Xu2: Relay for temporized forward running of moving object 2

Xu3: Relay for temporized forward running of moving object 3, etc.. up to moving object 9.

Xv: Relay of the flashing light.

Function of each relay of Figure 7

Xw1: Relay first moving object arrived in the order of the contract.

Xw2: Relay first moving object arrived in the order of the contract.

Xw3: Relay first moving object arrived in the order of the contract.

Xx1: Relay first moving object arrived not in the order of the contract.

Xx2: Relay first moving object arrived not in the order of the contract.

Xx3: Relay first moving object arrived not in the order of the contract.

1. Meter: A1 + D4: 3 moving objects in the order = 15 points; B2 + E5: 2 moving objects in the order = 5 points; C3 = 1 moving object in the order or not in the order = 3 points; D4 = 3 moving objects not in the order = 5 points; E5 = 2 moving objects not in the order = 3 points.

Note.— The number of points is optional and can be modified during the trials of the game.

BPR : Push-button for putting back in the game the earned points. These points can be put back into the game during one or several parties. 1 point = 1 coin, gives consequently the right to play one moving object.

Xz: Relay included in the meter. Allows at the same time the putting back into the game of the earned points and the resetting back of the meter. This relay can also be placed outside the meter.

The relays will be placed in the lower part of the desk and the access to these devices will be possible from the back of the game area. Also, a ventilation system will have to be foreseen for the inside of the machine, small openings on each sides of the machine for example.

Various remarks: — For reasons of future construction, we did not give detailed characteristics of the building of the control desk nor did we indicate the voltage required and the characteristics of the relays.

The principle being given, what is left to the customer to do is to adapt this desk according to the equipment and the material he has for the construction.

Variant versions:

The game can have more than 10 moving objects;
The game can have more than three possibilities of placement;
The game can have a different system of advancing the moving objects than the system described here (endless screw and spring switches);
The game can have a gain of points proportional to the initial bet.

SUMMARY

The player makes a contract at the start, and for that, three possibilities are offered to him/her:
A contract with one moving object;
A contract with two moving objects;
A contract with three moving objects.

Depending the contract chosen, he/she must try to place the moving objects. In sequence or not in sequence, according to his/her initial contract: he/she gets points that he/she can replay.

BERNARD-RENÉ WEISSMULLER
Rue Crozatier, Paris (XIIth)

To buy booklets, go to *Imprimerie Nationale*, 27, rue de la Convention, Paris (15ème).

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.